

## Ценности Запада и Востока в романах «Игра в бисер» Г. Гессе и «Остров» О. Хаксли

Взаимоотношения Гессе и Хаксли с восточными культурно-философскими ценностями в большой степени определялось спецификой базовых ценностных парадигм в западной культуре первых десятилетий XX века. Ценностные искания Гессе и Хаксли, воплотившиеся в их творчестве, во многом заданы этими парадигмами. Рационалистический тип мышления с его дихотомическим делением мира привел, с их точки зрения, к вытеснению в сознании западного человека способности воспринимать мир как единое целое во множестве проявлений бытия. Это, в свою очередь, повлекло переживание человеком «осколочности», расщепленности бытия, утрату ценностных ориентиров и сознание изначальной трагичности жизни.

В связи с этим писатели утверждают необходимость другого типа мышления и построения нового мировоззрения. Поиски опоры человеческого бытия уже на ранних этапах творчества приводят их к религиозно-философскому наследию Востока. Можно обозначить несколько ключевых источников, оказавших влияние на становление оригинальных и вместе с тем коррелирующих друг с другом ценностных систем Гессе и Хаксли. Среди них выделяются сочетание индийского и китайского направлений буддизма (в версиях разных школ), древнекитайского учения об «инь» и «ян» и учения о Дао.

Культивируемая в этих учениях ориентация на отношение человека к бытию как единому, нерасчлененному целому во взаимосвязях всех частей находит своеобразное отражение в текстах Гессе (практически на протяжении всего творчества, и особенно – с 1910-х годов) и Хаксли (со второй половины 1930-х годов). Однако говорить в этой связи стоит, скорее, об ассимиляции восточных идей в ценностных системах писателей, опиравшихся также на широкий спектр западного культурного наследия: от ценностей античности и христианских до теории психоанализа (Гессе) и умеренного сциентизма (Хаксли). Так, исследуя западные религиозные и философские тексты, изучая историю духовных исканий

человечества, Гессе и Хаксли открывают ряд существенных корреляций с восточно-азиатскими моделями мира именно в ключе идеи единого Бытия, универсума.

Идея высшего единства, в том числе как синтеза Запада и Востока, определяет специфическое мировоззрение последних романов Гессе и Хаксли – «Игра в бисер» («Das Glasperlenspiel», 1943) и «Остров» («Island», 1962), соответственно.

В данных романах писатели выстраивают особые картины мира, своим характером определяющие существенные стороны текста: взаимоотношения ведущих мотивов, пространственно-временную организацию художественной реальности произведений (на уровне микро- и макрокосма), особенности расстановки и взаимодействия персонажей.

Мир в романе Гессе представлен как процесс взаимодействия и взаимодополнения частей в рамках целого. С одной стороны, он характеризуется движением и изменением всех его элементов, то есть разворачивается в пространственно-временном срезе реальности, что говорит о его линейной направленности. С другой стороны, движение это устремлено не к одной точке, а проходит серии отрезков между разнонаправленными точками, или полюсами, отмечающими ту или иную точку в характере разворачивания. Такое движение проходит безотносительно к пространству и времени. Внепространственная и вневременная реальность, высшее Бытие, имманентно реальности эмпирической, более того, она как бы связует и организует ее. Такой взгляд на соотношение истинного и явленного бытия в существенных чертах следует древнекитайской модели мира – «Тай-цзи», «великого предела», в рамках которого все сущее, доходя до определенной точки в разворачивании своего потенциала, устремляется в обратном направлении. В этой связи уход магистра Игры из Касталии в «мир» необходим именно для сохранения духовности в опыте человеческой жизни, где она, собственно, только и имеет смысл. Не случайно поэтому переход Кнехта в историческую реальность расценивается с легендарных позиций – вневременных, а «индийское жизнеописание» героя, которым оканчивается роман, гласит об уходе Дасы-Кнехта из «мира» ради служения чистому духу.

Мироздание в романе Хаксли понимается как синтез элементов бытия во всех модусах реальности. Если в «Игре в бисер» пространственно-временной план бытия разворачивается между разнополярными точками в рамках универсума, то на Пала данный срез бытия существует в качестве «неевклидовой истории». В мироощущении паланезийцев как линия не есть модель движения истории, так точка не есть начало какого бы то ни

было отсчета – в нем провозглашается принципиальное единство временного и непреходящего Бытия. Природа единства во всякий миг времени концентрируется во всякой точке. Эту идею малыши на Пала рассматривают в школе на уроке ботаники: Будда поднимает цветок, и Махакасьяпа отвечает аналогичным жестом, показывая, что понимает невыразимую истину; в цветке – целый мир, где часть наделяется статусом Абсолюта, «нирвана совпадает с сансарой, природа Будды воплощается во времени, материи и чувстве» [1, с. 217].

Гессе и Хаксли сходятся в мысли о том, что как истинная реальность пуста для наблюдения только с позиций эмпирического уровня, так бессущностен данный уровень без внутреннего раскрытия человеком истинной реальности. Отсюда – признание в романах обоих писателей практики медитации необходимой частью жизни. На Пала всякое явление жизни предписывается осмысливать в качестве его принадлежности к высшей реальности (роль монахов – призывать людей к созерцательно-му восприятию наличного Бытия «здесь и сейчас»<sup>\*</sup>). Медитация сопровождает учебный процесс детей в школе, все виды работы паланезийцев, является неотъемлемой частью их жизни. Распорядок дня касталийцев включает обязательные занятия медитацией. Она дисциплинирует дух и ведет к признанию смыслонаполненности всякого явления. Медитация мыслится в романах не только средством, раскрывающим полноту мира в полноте переживания, но и способом бытия, включения человека в единство мира.

Моделями идеала, воплощающими принцип единства, в романах Гессе и Хаксли представлены игра в бисер и организация жизни на острове Пала. Качество гармоничности, взаимопроникающей структурности – исходное в них. Так, знаковый аппарат Игры объединяет содержание всех звеньев человеческой культуры, создавая модель универсума, по своим характеристикам сближающуюся с Абсолютом. Игра обладает универсальностью, бесконечностью, вечностью («Именно как идея Игра существовала всегда») [2, с. 9], приводя все элементы в соотношение друг с другом, то есть выступая регулятором единства. В романе Хаксли организация жизни на Пала является максимально возможным осуществлением идеала гармонии в рамках пространственно-временной жизни индивидуума и общества. Все сферы человеческой жизни, начиная с интеллектуальных областей и заканчивая практическими навыками в ка-

---

<sup>\*</sup> Специально обученные птицы, населяющие территорию Острова, постоянно произносят «Here and now», чем поражают Уилла Фарнеби, «пришельца» с Запада, который в финале становится виновником гибели Пала.

кой-либо отрасли, приведены в сопряжение друг с другом, резонируют как взаимозависимые части целого. При этом Игра в романе Гессе выступает той кристалльной сферой чистой духовности, очертания которой проступают в более ранних произведениях: так, ее отголосок слышится и в «царстве бессмертных» «Степного волка» («Der Steppenwolf», 1926) и в загадочной Стране Востока («Die Morgendlandfahrt» («Паломничество в Страну Востока»), 1933). С учетом знакового характера Игры, за счет «знаменателя» – синтеза математики и музыки – в ней соотносятся содержания всех наук и искусств\*.

Существенно, что идея единства достижений культуры в качестве одной из базовых ценностей рассматривается в лекционном цикле Хаксли «Человеческая ситуация» («The human Situation», 1950-е гг.), где писатель говорит о необходимости «выстраивания мостов между искусством и наукой, между объективно наблюдаемыми фактами и непосредственным восприятием» [4, с. 10]. Высказанный в «Человеческой ситуации» идеал, реализованный в художественной реальности «Острова», прежде находил частичное воплощение на уровне отдельных элементов в более ранних произведениях: идея гармонического сочетания души и тела по модели Рэмпиона в «Контрапункте» («Point counterpoint», 1928), практика воспитательного воздействия гипнозом и наркотиками («Brave New World», 1932)\*\*, идея освобождения от индивидуальности («After many a Summer» («После многих лет»), 1939), идея единства субъекта и объекта, познаваемого через созерцание и любовь («The Genius and the Goddess» («Гений и богиня») 1955) и т. д.\*\*\*

Судьба данных моделей совершенства в романах сходна: исчезновение под натиском внешнего мира. Йозеф Кнехт предсказывает упадок Касталии и гибель игры в бисер в силу грядущих перемен в мировой общественно-политической ситуации и смены ценностных ориентиров, когда потребность в Игре человеческого общества в целом отпадет. В финале «Острова» происходит военное вторжение на Пала: под благовидным предлогом «освобождения» граждан от якобы пагубной государственной системы «сильные мира сего» заполучили новую территорию

---

\* Исследователи полагают, что прообразом игры в бисер является китайское иероглифическое письмо, где за счет отсутствия флексий и в зависимости от контекста знака весьма широк диапазон смыслов и интерпретаций [См.: 3].

\*\* В своей антиутопии Хаксли рассматривает подобную «терапию» в негативистском ключе; в романе «Остров» оценка этим средствам корректируется в зависимости от конкретной ситуации и целей.

\*\*\* Взаимоотношения мотивов произведений разных лет в художественной ткани романа «Остров» подробно анализирует, в частности, В. С. Рабинович [5].

для добычи «черного золота». Судя по всему, Пала превратится в очередную нефтяную колонию какой-нибудь «развитой страны» Запада. Игра и Остров, показывают писатели, обречены как воплощения замкнутого совершенства в несовершенном мире.

Вот почему в условиях объективно нестабильной природы мира особая роль в процессе его созидания из хаоса принадлежит человеку – это главное этическое положение «Игры в бисер» и «Острова». Задача человека при этом видится писателям в сходном ключе: актуализировать в повседневном опыте жизни имманентную ему природу высшего Единства. Личностный аспект играет при этом центральную роль. Гессе и Хаксли осуществляют стремление к подлинной духовной сущности человека, не сводимой к личности индивидуума. Данное требование является основополагающим условием избавления от иллюзорного существования (сансары, покрывала Майи) в ряде восточных религиозно-философских систем (даосизме, буддизме), и не только: христианское вероучение основано на преодолении «эго»; «возлюбить ближнего как самого себя» значит выйти за пределы личности. Так, в романе Гессе идеалом развития личности касталийца является как можно более полное освобождение от индивидуальности за счет расширения границ внутреннего мира – вплоть до принятия в него всей совокупности бытия (идея, четко сформулированная и воплощенная еще в «Степном волке»; безличность как возможность в любой миг стать всем – идеал «магического театра»). Границы субъекта и объекта стираются, уничтожается сама дихотомия, порождающая ощущение конфликтности бытия.

Такую полноту внесубъектной жизни воплощает в «Игре в бисер» мастер музыки. Сам Йозеф Кнехт многолик. В своем мировидении он объединяет полярные позиции Старшего Брата и патера Иакова, Плинио Дезиньори и Тегуляриуса, но соотношение их в опыте героя носит подвижный характер. Этот синтез отражает логику общей бинарной концепции мира, при этом она наполнена конкретным этическим содержанием, прозрачно определенным именем героя: Кнехт (Knecht) в переводе «слуга». Важно отметить, что герои жизнеописаний – двойники Кнехта – носят равнозначные имена: и латинское «Фамулус», и санскритское «Даса» в переводе означают то же, что и «Кнехт», – «слуга». Идеал служения человечеству в случае Йозефа Кнехта соотносится с ролью учителя. Именно в таком ключе герой, обращаясь к этимологии своего звания – *Magister Ludi* («мастер игры» и «школьный учитель»), – в финале романа понимает свое предназначение и становится учителем Тито, сына своего друга Дезиньори. Так возникает очередная пара «учитель-ученик», отражающая

первую (магистр музыки – юный Кнехт) и три других из жизнеописаний Кнехта. В романе Хаксли организация внутреннего мира человека задана формулировкой «ты – это То», несущей также императивный этический характер\*. То есть свобода человека есть его связанность с иным, другим человеком или природой, мыслимыми не как объект, а как своеобразное продолжение субъекта (разрушается дихотомия субъектно-объектного существования). В романе такое понимание личностного космоса проецируется на видение общественного устройства. Хаксли контрастно противопоставляет эгоцентрическое существование Уилла Фарнеби как типичного носителя западного, дихотомического склада мышления и мироощущения позициям Ранги и Радхи, Сьюзилы и Роберта, для которых личностные границы просто несущественны. Вот почему на Пала строй жизни гармонизирован в соответствии с этически понятым идеалом надличностного единства: экономика, система образования, институт семьи, сфера любви и дружбы основаны на требовании блага человеку – «другой личности – совершенно чужой, которая наполовину является тобой и в то же время не является» [1, с. 105]. Для паланезийцев и касталийцев человеческое бытие не самодостаточно в индивидуальном плане, а надделено смыслом и навечно укреплено в подлинном Бытии лишь в соотношении с миром.

Данный взгляд и определяет нравственную сторону жизни и бесконечную природу духовной сущности человека – идея, лежащая в основе и христианства, и восточных вероучений: даосизма, буддизма, индуизма, учения о реинкарнации. Так, магистр Игры после смерти словно бы возрождается в своем ученике, повторяя судьбу своих «я», реализованных в паре «учитель-ученик» в трех жизнеописаниях. Надличностная сущность Кнехта пребывает в Едином, вновь и вновь проходя «великий предел» рождений и смерти. Смерть в системах координат рассматриваемых романов Гессе и Хаксли занимает особое место, она есть некий переход в вечное, непреходящее Бытие. Так, в «Острове» Хаксли присутствует отчетливое противопоставление смерти в реальном мире (предсмертное состояние тети Уилла как превращение личности в кричащее от боли тело) и смерти на острове Пала (смерть Лакшми, с помощью практики йоги и медитации преобразованная в глубинное включение души в вечный вневременной порядок вещей).

Таким образом, в ситуации внеположенности личному «я» человек является – как часть – целостностью наравне с мирозданием. При таком

---

\* В тексте перевода на русский язык С. Шик – «Ты – это Тот»; в оригинале – «thou art That» (возможен перевод: «Ты – это То»).

видении справедливо и обратное: само Единство является Единством частных. При этом Гессе реализует данную идею в рамках бинарного мировидения, находя ту ось, вокруг которой организуется мир романа; Хаксли выстраивает систему синтезов истин-констант ранних произведений в целостное «положительное» мировоззрение.

- 
1. Хаксли О. Остров. СПб., 2001.
  2. Гессе Г. Игра в бисер. М.; Харьков, 2001.
  3. Hsia A. I Ging und Glasperlenspiel Hesses // Text+Kritik. Hermann Hesse. 1983. Juli.
  4. Huxley O. The human Situation: Lectures at Santa Barbara. Gr. Br., 1981.
  5. Рабинович В. С. Олдос Хаксли: эволюция творчества. Екатеринбург, 2001.

**Т. И. Хоруженко**  
г. Екатеринбург

## **Жанровая типология сказки и фэнтези**

Сказка – это едва ли не самый первый фольклорный жанр, с которым мы знакомимся еще в нашем детстве. Однако современная литературная ситуация такова, что жанр сказки, в том числе и литературной, стремительно уступает свои позиции жанру фэнтези, который с каждым годом завоевывает все больше и больше поклонников.

Из всего многообразия определений жанра фэнтези мы выбрали следующее: «Фэнтези – жанр фантастической литературы, появившийся в начале XX века, в котором повествование ведется в эпическо-сказочной манере, и основанный на реинтерпретации древних архетипов» [1].

Фэнтези как жанр художественной литературы появился более пятидесяти лет назад. В современном литературном мире существует несколько его разновидностей:

1. *Историческое (этнографическое) фэнтези*. К этому типу относятся произведения, действие которых происходит в исторических условиях, или в которых присутствуют определенные детали быта, помогающие «привязать» фэнтези к реальной истории. Одним из наиболее ярких примеров подобного рода является «славянское фэнтези» М. Семеновой.

2. *«Городское» фэнтези*. Это «пограничная зона» между жанрами фэнтези и научной фантастики. Зачастую действие может происходить